

K.Wyborny

# Einführung in die Montageformen von zeitbasierten Bildsystemen

(Voyeuristische, amerikanische und magische Montage im Multimedia-Zusammenhang)

(Entwurf für einen Vortrag am ZKM Karlsruhe am 7.12.99)

© 1999 K.Wyborny

Inhalt:

Vorbemerkung (S.3)

I. Die voyeuristische Montage (S.5)

II. Realistische und amerikanische Montage (S.9)

III. Sättigung durch Wiederholung (S.16)

IV. Der unsichtbare Zuschauer (S.20)

V. Die magische Montage (S.24)

Anhang:

VI. Filmbeispiele (S.28)

VII. Genauerer zur Sättigung (S.30)

### Vorbemerkung

Stellen wir uns vor, die Erde bestünde aus Bildern, sie wäre also, wie viele Medientheoretiker uns glauben machen, tatsächlich bereits ein Bilderplanet, über den wir als Menschen wandeln, so stellte sich das Problem der Filmherstellung - ich benutze "Film" hier in seiner ursprünglichen Bedeutung "dünnes Häutchen", im Sinne also der berühmten "*membranae*" oder "*simulacra*" des Lukrez, der meinte, diese dünnen Häutchen wären den Gegenständen angeheftet und würden, wenn wir sie wahrnahmen, zu unseren Augen hinflattern (insofern ließe sich Lukrez als erster Filmtheroretiker bezeichnen, ganz wie Plato auf Grund seines Höhlengleichnisses als erster Medientheoretiker gilt) - folgendermaßen dar: man nehme sich ein geeignetes Schneide-Instrument, etwa eine Flex, bewege sich zu einem Ort, den man für interessant hält, schneide sich dort ein tüchtiges Stück aus der Welt heraus (wobei unter unseren Augen sofort ein Bild nachwächst), wiederhole dies ein paar mal an anderen Orten, und transportiere diese Stücke schließlich an einen Arbeitsplatz, wo man sie dann in einer einem richtig vorkommenden Reihenfolge zusammentackert. Dann hat man eine Filmform vorliegen, die aus einer Serie von Ausschnitten dieser Welt besteht, einer Serie, von, könnte man sagen, wenn man statt einer Flex eine Film- oder Videokamera zum Ausschneiden von Wirklichkeitssegmenten benutzt, für einen Teil dieser Welt *repräsentativen* Einstellungen. Gefällt einem das Resultat, mache man davon eine Kopie, die man irgendwo auslegt und dann muß man "nur noch" andere Menschen dazu bringen, diesen ausgelegten "Film" zu begehen und dabei zu betrachten. Daß man dabei statt einer Flex eine Kamera und statt eines Tackers Klebekitt oder Tesafilm benutzt, oder jetzt in den digitalen Klebemaschinen "goto"-Befehle, die das Ende eines gespeicherten Bildes an eine Adresse klammern, an der auf unserer Festplatte, wo wir unsre Beute abgelegt haben, das nächste Bild beginnt, und daß man einen Film nicht begeht, um ihn zu betrachten, sondern daß man stattdessen in ein Kino geht, in dem der Film an einem vorbeigeführt wird, sind zwar technologisch außerordentlich beachtliche, dennoch aber keine prinzipiellen Unterschiede - so gesehen gibt es, wie ich neulich interessiert einem unterhaltsamen Vortrag von Boris Groys entnehmen konnte, in der Tat nichts Neues unter der Sonne.

So gesehen wohnt auch dem Filmschnitt, in unserem Falle verbindet er repräsentative Einstellungen miteinander, nichts besonders Geheimnisvolles inne. Vergleicht man dieses Modell

freilich mit wirklichen Film und Fernsehformen, mit dem zeitlich geordneten Bildmaterial also, das einem wirklichen Publikum vorgesetzt wird, stellt man fest, daß diese Schnitte eine extreme Minderheit darstellen: von den dort zu beobachtenden Schnitten machen sie weniger als 5 Prozent aus. Stattdessen begegnen wir in geradezu inflationär gehäufte Weise Schnittformen, bei denen aus so einer repräsentativen Einstellung (einer Totalen also) in Unterausschnitte gesprungen wird, zwischen denen dann munter hin und her geschnitten wird<sup>1</sup>. Daher läßt sich mit einigem Grund sagen, daß der Zerlegung der Totalen bei allen zeitbasierten Bildmedien eine zentrale Bedeutung innewohnt. Wir werden sehen, daß gewisse Montageformen nach den ihnen innewohnenden Zerlegungstypen klassifizierbar sind, und mehr noch, daß man das komplexe Terrain der zeitbasierten Medien auf diese Weise - und das ist in unserem Zusammenhang ja nicht belanglos - sogar brauchbar strukturieren kann, wodurch sich wiederum eine vernünftige Arbeitsteilung beim Unterrichten entwickeln läßt, die zwar nicht zwingend ist, aber doch als diskutier- und modifizierbares Angebot dienen kann.

\* \* \*

---

<sup>1</sup> Auf interessante Weise ähnelt dies einer Doktrin des Konzils von Nicea, auf dem im Jahre 732 die Ikonoklastie beendet wurde, und wo man recht praktisch zwischen zwei Bildtypen unterschied: zum einen gebe es solche *ad salutatio*, zur Begrüßung, und zum andern solche *ad memoriam*, zur Erinnerung - die, offenbar sogar noch in unseren Zeiten, durch Sättigung zur Verbrüderung innerhalb der Gemeinde führen sollen

## I. Die voyeuristische Montage

Wenn wir ein Bild vor uns haben und es mit Sprache zu beschreiben versuchen, wird uns kaum gelingen, dies in einem einzigen knappen Satz zu bewerkstelligen. Manchmal gelingt es in Formen wie: "Ein Sonnenuntergang", jedermann ist jedoch klar, daß dies etwas Stereotypes hat, das eher einer Idee entspricht als einem wirklichen, einem vollständigen Bild. Sobald man sich der Komplexität so eines Bildes zu nähern versucht, wird es unweigerlich wie folgt aussehen:

*"Der Garten Daubignys:*

*Vordergrund grün und rosa Gras. Links ein Gebüsch, grün und lila, und ein Baumstumpf mit weißlichem Laub.*

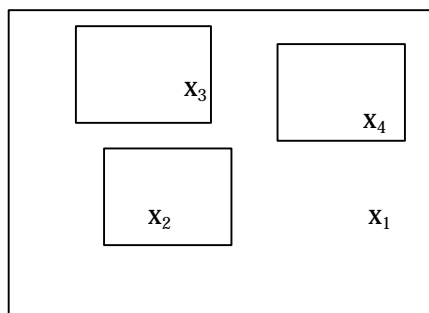
*In der Mitte ein Rosenbeet, rechts ein Gatter, eine Mauer und, die Mauer überragend, ein Haselnußstrauch mit violetter Laub.*

*Dann eine Fliederhecke, eine Reihe kugelförmig geschnittener gelber Linden, das Haus selbst im Hintergrund, rosa, mit einem bläulichen Ziegeldach.*

*Eine Bank und drei Stühle, eine Gestalt in Schwarz mit gelbem Hut und im Vordergrund eine schwarze Katze.*

*Der Himmel blaßgrün."*

Wenn wir dies in Form einer visuellen Montage zu fassen versuchen, in der ein Satz jeweils einem Bildausschnitt entspräche so würde dies für die ersten Sätze in etwa folgendermaßen aussehen:



wobei  $x_1$  das zunächst ziemlich vage Gesamtbild darstellt -- *der Garten Daubignys* - das sich aus einer Folge von Details zusammensetzt, in unserem Falle also etwa durch:

$x_2 =$  *Vordergrund grün und rosa Gras*

$x_3 =$  *Links ein Gebüsch, grün und lila, und ein Baumstumpf mit weißlichem Laub*

$x_4 =$  *In der Mitte ein Rosenbeet, rechts ein Gatter, eine Mauer und, die Mauer überragend, ein Haselnußstrauch mit violetterm Laub*

usw.

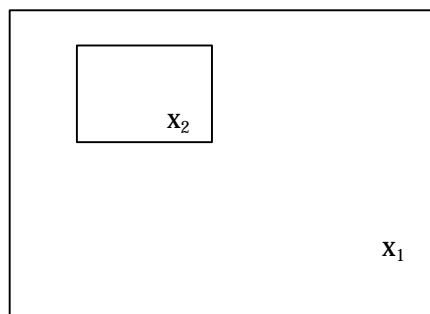
Fügt man die anderen Sätze oder Subeinstellungen  $x_5, x_6, \dots, x_n$  hinzu, so wird sich das Bild allmählich füllen und ergibt als ganzes die Totale  $x_1$ .

$$x_2 : x_3 : x_4 : x_5 : x_6 : \dots : x_n = x_1$$

Versuchen wir dies - es handelt sich um eine Briefstelle, in der van Gogh seinem Bruder eins seiner letzten Bilder beschrieb - auf Film zu übertragen, so ist vorstellbar, daß sich auf diese Weise, wenn man eine Serie von Naheinstellungen hintereinander montiert - man könnte das Verfahren als *konstruktive atmosphärische Verdichtung* bezeichnen - im Kopf eines Zuschauers ebenfalls so eine Totale ergibt. Da die von van Gogh benutzten Hilfsbegriffe "links", "rechts" oder "Vordergrund" beim einfachen Schnitt nicht zur Verfügung stehen, entsteht jedoch gewisse Schwierigkeiten. Ihnen kann man so begegnen, daß man sich diese Orientierungsbegriffe künstlich verschafft, indem man etwa eine erkennbare Art Koordinatensystem einbaut oder ersatzweise einen Darsteller durch einzelne Bildteile gehen läßt, der uns durch sein Gehen eine genauere Vorstellung von der sich zusammensetzenden Bildgeometrie gibt. Es läßt sich, und das ist bemerkenswert, aber darauf verzichten, wenn man so eine Sequenz mit der photographischen Totale beginnt - im Gegensatz zur Literatur ist diese ja durch einen Apparat leicht herzustellen - und dieser dann die Serie der Details folgen läßt:

$$x_1 : x_2 : x_3 : x_4 : x_5 : x_6 : \dots : x_n$$

In diesem Falle wäre die atmosphärische Verdichtung nicht konstruktiver Art, sondern sie hätte erläuternden, auf ein Detail zuspringenden Charakter. Das Grundmuster wäre bereits in folgender Situation  $x_1 : x_2$  enthalten:



Wiederholt man dieses einfachste Muster einige Male

$X_1 : X_2 : X_1 : X_2 : \dots$  usw.

gerät man an eine eigentümliche Montageform, die von einem Betrachter ausgeht, der zunächst ein Ganzes wahrnimmt und dann, seinem Interesse folgend, in ein Detail springt, um dies ein paar Mal zu wiederholen. Diese Schnittfigur ist charakteristisch für die Beobachtung etwa einer pornographischen Situation, daher könnte man sie als Beginn einer *voyeuristischen* Zerlegung der Totalen bezeichnen. Die erzählerische Spannung zehrt dabei vor allem aus der Spannung zwischen Totale und einem gesteigerte Neugierde weckenden Detail, das wiederum erst durch seine Einbettung in etwas Umfassenderes eine länger anhaltende Interessantheit behält.

Dehnt man dies auf mehrere Untereinstellungen aus und unterbricht dabei die Sequenz

$X_1 : X_2 : X_3 : X_4 : X_5 : X_6 : \dots : X_n$

immer mal wieder durch die verbindende Totale  $x_1$ , damit der gegenseitige Bezug der Ausschnitte nicht ins Schwimmen gerät, sollten sich auch kompliziertere in der Totalen sich abspielende Vorgänge brauchbar abbilden lassen. Aus der voyeuristischen Zerlegung ließe sich auf diese Weise also eine durchaus befriedigende Filmform entwickeln, die aus Serien von Totalen besteht, die eine nach der anderen auf diese Weise zerlegt werden, und, wenn man so will, der Weltsicht eines wandernden Voyeurs entspricht, der, freiwillig oder gezwungenermaßen, zu gewissen Einsichten zu gelangen sucht. Daß die so entstehende voyeuristische Montageform viele dokumentarische Arbeiten bestimmt, wenn also der dokumentarische Wert einer Situation aufbereitet und dem Zuschauer verdeutlicht werden soll, versteht sich von selbst. Da ihr etwas natürliches, dem natürlichen Sehen und der mit ihm

einhergehenden wandernden Neugierde Naheliegenes innewohnt, ist sie aber auch in Spielfilmen häufig anzutreffen.

\*\*\*



## II. "Realistische" und amerikanische Montage

Selbst wenn einem wie in dem Text von Goghs das Beschreiben eines Bildes durch das Erfassen seiner Essenz mehr als gelingt, erwachsen durch die Bewegung neue Schwierigkeiten, muß man nun doch auch zusätzlich etwas sich Änderndes in Worte fassen, mitunter sogar mehrere sich zugleich ändernde Begebenheiten. Zwar können weder grobe Bildvereinfachungen noch erschöpfende Beschreibungslänge dieses Problem wirklich lösen, aber es gelingt dann doch mit Hilfe einiger Tricks. Bei Balzac lesen wir zum Beispiel:

*"Ist es so gut?" fragte der Advokat und reichte Thuillier das Blatt hin. "Vollkommen," erwiderte dieser, faltete vorsichtigerweise den Brief selbst zusammen und schloß den Umschlag: "jetzt adressiere," fügte er hinzu.*

*Und der Brief wanderte in le Peyrades Hände zurück.*

Im Film würde dies einem langsamen Schwenk entsprechen, der erst von Le Peyrade zu Thuillier führt und dann zu Le Peyrade zurück. Eine Seite später begegnen wir einer anderen uns aus dem Film vertrauten Montagefigur:

*Als sie allein waren, nahm le Peyrade eine Zeitung zur Hand und schien sich in ihre Lektüre zu vertiefen.*

*Thuillier, der angefangen hatte, ziemlich unruhig bezüglich der Lösung der Frage zu werden, bedauerte, daß ihm eine andere Idee zu spät eingefallen war. "Ja," sagte er sich, "ich hätte den Brief lieber zerreißen und es mit der Erbringung des Beweises nicht so weit treiben sollen."*

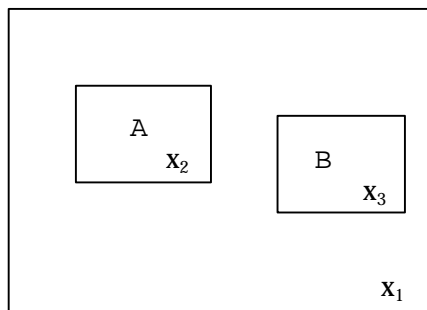
(BALZAC: "DIE KLEINBÜRGER II", Rowohlt Berlin, deutsch von Hugo Kaatz, S. 239/240)

In der "realistischen" literarischen Konstruktion von etwas gleichzeitig Ablaufenden wird also zunächst A eine Zeitlang verfolgt und anschließend B, wobei wir zwischendurch zuweilen Informationen über dasjenige bekommen, was A tut, während wir vor allem B beobachten und umgekehrt. Das Verfahren ist das einer raschen *Parallelmontage*, in welcher die "wesentlichen" Bewegungsphasen dargeboten und die "unwesentlichen" uns verschwiegen werden. Die Gleichzeitigkeit ihrer Handlungen verführt uns jedoch, besonders wenn A und B ihre jeweiligen

Handlungen relativ unabhängig voneinander ausführen, immer wieder zu literarischen Konstruktionen des Typs: "Während A dies tut, macht B jenes", die sich leicht derart häufen, daß die Handlungen von A und B nicht mehr als in sich geschlossene, voneinander unabhängige Vorgänge begriffen werden können. Wird andererseits erst die Handlung von A und dann die von B beschrieben, begreifen wir zwar die einzelnen Vorgänge, verlieren aber das Gefühl für die Querverbindungen. Dieses Problem erscheint auch bei jedem Beschreiben von sozialer Wirklichkeit, die - es ist ihre Natur - nun einmal eine Unmenge zugleich stattfindender Prozesse enthält. Der Roman des neunzehnten Jahrhunderts hat darauf mit der Parallelmontage eine Antwort entwickelt, die noch heute als Prototyp realistischen Schreibens figuriert.

\*

Wie im Fall der voyeuristischen Montage erhält diese Beschreibungsweise im Film durch das zwanglose Wirken der rahmenden Totalen erhöhte Plausibilität. Gehen wir zum Beispiel davon aus, daß  $x_1$  wie in dem folgenden Diagramm eine Totale ist, die wie in diesem Diagramm  $x_2$  mit der Person A und  $x_3$  mit der Person B enthält,



dann wird ein Kinofilm häufig folgende Schnittfigur enthalten:

$x_1 : x_2 : x_3 : x_2 : x_3 : \dots : x_2 : x_3 : x_1$

das heißt nach dem Erscheinen einer Totalen  $x_1$ , in der wir A und B entdecken, wird an die Person A im Raum  $x_2$  herangeschnitten und dann wie in Balzacs Roman zwischen ihr und B im

Raum  $x_3$  hin- und hergeschnitten, bis schließlich wieder die rahmende Totale  $x_1$  erscheint, welche die räumlichen Verhältnisse von Neuem stabilisiert<sup>2</sup>.

Wird dabei die Beziehung zwischen A und B oft durch sich gegenseitig wahrnehmende Blicke gestützt, bezeichnet man die Unterfigur

$x_2 : x_3 : x_2 : x_3 : \dots$  usw.

auch als "*Schuß-Gegenschuß-Verfahren*", gerade als würden A und B statt Blicken Revolverkugeln austauschen. Da diese Schnittfigur systematisch in amerikanischen Filmen entwickelt wurde und immer noch benutzt wird, könnte man eine solche Zerlegung der Totalen mit sich wiederholender Blickstabilisierung der räumlichen Beziehungen zwischen den Untereinstellungen auch die "*amerikanische*" Zerlegung der Wirklichkeit nennen. Und in der Tat stellt sich das Problem des erzählenden Kinos häufig so dar, daß man von einer Totale, die in Schuß-Gegenschußpaare zerlegt wird, in die nächste gelangt, die nach dem gleichen Verfahren zerlegt wird, usw.

\*

Während die abstrakte, vereinfachende Darstellung gleichzeitiger Vorgänge im realistischen Roman wegen der eindimensionalen Imperfektion der Sprache eine enorme Errungenschaft darstellte, ist ihre formale Übertragung auf Film leider auch ein Rückschritt. Denn Film besitzt im Prinzip ja schon die Fähigkeit der gleichzeitigen Abbildung. Vielleicht aber sind wir als Zuschauer von dieser Gleichzeitigkeit überfordert und sehnen uns nach einer Art Zeigefinger in ihrer Komplexität. Durch diesen Zeigefinger wird die auf uns alogisch wirkende Gleichzeitigkeit der Wirklichkeit in das logisch erscheinende Nacheinander des von der Literatur gelieferten Modells verwandelt. Insofern mag dem so simplem anmutenden Schuß - Gegenschuß-Paar, bei

---

<sup>2</sup> Dem entspricht in der Literatur folgende Figur (wieder aus "Die Kleinbürger" S 276-278):

$x_1$  = "Als sie in den Salon trat, sah sie den Abbé Gondrin im Mittelpunkt eines großen Kreises, den fast die ganze Gesellschaft um ihn gebildet hatte, und als sie sich ihm näherte, hörte sie, wie er sagte:

$x_2$  = "Ich danke dem Himmel, daß er mir diese Freude hat zuteil werden lassen...."

$x_3$  = Den Arm unter dem ihrer Patin, stand Celeste einige Schritte von dem Priester entfernt. An seinen Lippen hängend, so lange er redete, preßte sie Frau Thuilliers Arm und sagte....  
dann eine Reihe von Dialogen und schließlich:

$x_1$  = Nach diesen Worten nahm der Abbé seinen Hut und verließ den Salon.

welchem sich zwei Darsteller einander anschauen, etwas Tiefgründigeres zu Grunde liegen, was nicht nur auf einer liebgewonnenen Konvention beruht.

\*

Untersucht man so ein Schuß-Gegenschußpaar genauer, fällt auf, daß es sich dabei oft um eine Art stenographische Verkürzung eines Schwenks zwischen den beiden abgebildeten Personen handelt, stenographisch insofern als die eigentliche Schwenkbewegung weggelassen wird und wir im Film nur noch ihrem Ausgangs- und Endstadium begegnen. Bei einem Schuß-Gegenschußpaar wird der Zuschauer zu einem unsichtbaren Beobachter, der sich unmittelbar vor dem Geschehen befindet und seine Aufmerksamkeit abwechselnd dem einen und dann dem anderen zuwendet, indem er seine Blickrichtung ändert. Sind die Blickwinkel der Darsteller entgegengesetzt gleich, findet dieser durch den Schnitt verkürzt dargebotene Schwenk um einen Punkt herum statt, der auf einer Senkrechten in der Mitte der Verbindungsachse zwischen den Protagonisten liegt, der Zuschauer befindet sich also unparteiisch gleich weit von beiden entfernt irgendwo in der Mitte. Dadurch übt er eine Art Schiedsrichter-Funktion aus. Solche *blickkonjugierten* Paare sind bei längeren Dialogen am beliebtesten. Je dichter der Darsteller an der Kamera vorbeiblickt, desto näher rückt dieser Wahrnehmungspunkt, rückt der Zuschauer an die Verbindungsachse zwischen die Darsteller heran, desto mehr nimmt er also die Interaktion aus der Perspektive der Beteiligten auf und desto intensiver wirkt sie auf ihn, wobei es ein Geheimnis der Filmform bleibt, daß der Zuschauer offenbar nicht gesehen wird, obwohl er sich mitunter direkt zwischen den Handelnden befinden muß.

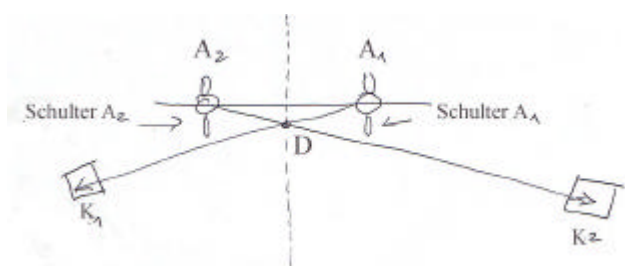
\*

Man sollte denken, daß der direkte Blick in die Kamera am intensivsten sei, aber im Kino ist der direkte subjektive Blick im Gegensatz zum Fernsehen bekanntlich sehr selten. Das hat seinen Grund, daß bei ihm der Darsteller bei guter Vorbereitung zwar weiter sein Gegenüber anzuschauen scheint, aber mitunter fühlt sich auch der Zuschauer von dem Darsteller direkt angeblickt. Geschieht dies, verliert der Zuschauer seine geheimnisvolle Qualität der unsichtbaren Zeugenschaft, und da man als so ein Blickender nicht zugleich den Zuschauer und den Partner angucken kann, verliert die ganze Kinoillusion an Glaubwürdigkeit. Noch weniger sind Dreieckskonstruktionen bei Blicken direkt in die Kamera unmöglich, denn dann weiß man überhaupt nicht mehr, wer wen anguckt. Während also die voyeuristische Montage den Blick in die Kamera erlaubt und sie dadurch zur exhibitionistischen Variante wird, bedarf er bei der

realistischen Montage einer sorgfältigen Vor- und Nachbereitung, muß das Gescheen doch auch danach wieder in das übliche ein wenig aus der Blickachse herausversetzte Beobachten überführt werden, um gewöhnliche Interaktionen zu ermöglichen.

\*

Dieser Schwenk um die Mittelachse herum kann auch einen etwas komplizierteren Charakter annehmen. Arbeitet man mit längeren Brennweiten, wird, wie folgendem Diagramm zu entnehmen ist,



nicht mehr um den Drehpunkt D selbst herum geschwenkt, sondern dann treffen sich nur noch die Kamera-Achsen der Kameras  $K_1$  und  $K_2$  in diesem Dreh-Punkt. So kommt es, wenn man fast in die Blickachse geht und die höchste Interaktionsintensität spürt, zu dem berühmten Über die Schulter Blick-Paaren, die einem Positionswechseln des Zuschauers entsprechen. Man nimmt dabei das Gesicht aber immer noch genauso wahr, als wäre man genau in der Mittelachse. Im Lauf der Schuß-Gegenschuß-Montage zweier einander anblickender Personen  $A_1$  und  $A_2$  hat man daher oft den Eindruck, man würde den einen in etwa aus der Perspektive des anderen betrachten, in Wirklichkeit steht man als Zuschauer aber leicht daneben, Schulter an Schulter gewissermaßen, ein zugelassener Zeuge, der sich abwechselnd mit den Protagonisten verbrüderet, um ihren jeweiligen Standpunkt ganz tief in sich aufzunehmen. Dies ist eine Erfahrung, die uns im Leben gewöhnlich versagt ist, die wir aber offenbar gern erleben. Während das Bedürfnis angeblickt zu werden zu den Grundbedürfnissen menschlichen Lebens gehört, gleich hinter dem Essen, und bei vielem noch vor dem Wunsch nach Fortpflanzung, scheint das Gefühl, daß jemand an einem vorbeiblickt, eigentlich nicht zu dem zu gehören, was man sich als eine schöne Erfahrung vorstellt. Andererseits ist es offenbar sehr verlockend zuzuschauen, wie jemand mit einem anderen umgeht. In einem gewissen Sinne ist man also in der amerikanischen Montage ein Voyeur des Blicks, man ist begierig danach, jemanden schauen zu sehen. Genaugenommen ist man natürlich ein doppelter Voyeur, weil man gleich darauf die Perspektive wechselt.

\*

Während man die einfach "realistische" Parallelmontage noch als voyeuristisch bezeichnen könnte, indem man annimmt, ein Voyeur wende sich abwechselnd einem der beiden Geschehen zu, die um seine Aufmerksamkeit ringen, gewinnt das systematisch angewandte Schuß-Gegenschuß-Verfahren eine andere Qualität. Es entstehen Querbezüge zwischen den Untereinstellungen, wie wir sie bei dem von einer Hand in die andere Hand wandernden Brief beobachtet haben, bei dem man als Betrachter notwendig einer sich entfaltenden Bewegung folgt, nur finden diese Querverbindungen bei Blicken praktisch ohne Zeitverlust statt. Durch die häufigen Blicke werden die Unterräume immer wieder solide verbunden. Ein wenig ähnelt diese Verbindung einer Hantel, an deren Ende die Bilder hängen, und die der Zuschauer ergreifen kann, um mit ihnen zu balancieren. Im Gegensatz zur voyeuristischen Montage geht die Energie, die den Schnitt erzeugt, der Wille also gewissermaßen, der das Detail sucht, nicht von Zuschauer aus, sondern von den Beteiligten. Diese werden selber zu Voyeuren, die, indem sie den anderen anblicken, sich einen Unterausschnitt der Welt unterordnen. Dadurch nehmen sie dem Zuschauer die voyeuristische Verantwortung ab. Statt des Zuschauers werden die Darsteller zum Träger der bildrahmenden Kausalität, und der Zuschauer braucht die Wurzeln seines eigenen voyeuristischen Wunsches nicht mehr zu hinterfragen. Dadurch wird auch die Kollektivsituation im Kino erträglicher und zudem verliert die Frage "Warum schaue ich mir das an? Stimmt etwas mit mir nicht?" eindeutig an Brisanz. Stattdessen überträgt man als Zuschauer dieses Problem auf die Protagonisten, so daß man das Recht bekommt, aus der Perspektive des Bösen sogar das Böse zu betrachten, das man sich selbst, zumindest in der Öffentlichkeit, nicht zumuten zu können meint. Dadurch weitet sich der Blick und der harmlosesten Existenz werden auf einmal Perspektiven nicht nur möglich, die man offiziell verabscheut, sie werden sogar dem eigenen Inneren, dem eigenen schlechten Gewissen, erträglich, weil man die Bilder ja aus der Perspektive von jemandem anderen wahrnimmt und so etwaigen Wunschvorstellungen bereitwilliger folgen kann. Wenn man so will, mag man darin sogar eine der Wurzeln der höheren Beliebtheit von Spielfilmen gegenüber der von Dokumentarfilmen erkennen. Es ist dies womöglich weniger eine Frage der Traumfabrik als eine menschengerechte Antwort auf das dem exzessiv Voyeuristischen innewohnenden Grundproblem - nicht erst Hitchcocks *Rear Window* hat uns verraten, oder die verschämt aus den Pornokinos Huschenden, daß dem Voyeuristischen stets etwas Zwielfichtiges beigemischt ist.

\*

Es ist überhaupt ein Charakteristikum der Spielfilmform, daß man als Zuschauer gewissermaßen mit dem Darsteller von Szene zu Szene mitgezerrt wird und dort das Privileg bekommt, erneut den Voyeur zu spielen, der niemandem für sein neugieriges Schauen Rechenschaft schuldet.

Wohin so ein Hauptdarsteller auch geht, potentiell sind wir immer dabei, als wären wir durch irgendwas an ihn befestigt. Worin besteht eigentlich der Leim, der das zu bewirken vermag?

\*

Diese "realistische" Konstruktion, die bei der Verfolgung eines Ping-Pong-Spiels vorzüglich funktioniert, ist, weil sich die menschliche Wirklichkeit höchst selten wie ein Ping-Pong-Spiel organisieren läßt, in vielen modernen Romanen nur noch als Travestie zu beobachten. In der Hochliteratur hat man sich einer einfacheren Erzählform angenähert, die aber zugleich um ein vieles komplizierter und wahrhaftiger ist, und versucht vermehrt, sich der Welt aus der Perspektive eines Voyeurs zu nähern. Prousts *Recherche* mag dafür als Beispiel dienen: selbst das sozusagen "objektiv" Geschilderte wird darin aus stark subjektiv gefärbter Perspektive erzählt, die "nicht nur mit den Augen, sondern gleichzeitig mit dem Gedächtnis zu betrachten" sind. Während die klassische realistische Konstruktion nur noch im Kolportageroman - in Form von Krimis oder Liebesromanen gehört dieser freilich zu der am meisten und am liebsten gelesenen Literatur - weiterhin ungebrochene Kraft hat, feiert sie im narrativen Film eine Art Auferstehung. Sie bestimmt seine Struktur und ist verantwortlich für das eigentümliche Mißverständnis, nach dem narrative Filme häufig als "realistischer" begriffen werden als Wirklichkeit selbst.

\*\*\*

### III. Sättigung durch Wiederholung

In Videoclips begegnet man der amerikanischen Zerlegung dagegen momentan weniger häufig. Für sie ist, wenn etwa eine Gruppe beim Spielen ihrer Musik abgebildet wird, eher die *voyeuristische* Montageform charakteristisch. Dabei schauen die Musiker in letzter Zeit oft direkt in die Kamera - was in Spielfilmen sehr selten ist - so daß sich ein direkter Bezug zum Zuschauer ergibt. Da die Abgebildeten erkennen, daß sie Gegenstand eines voyeuristischen Interesses sind, bekommt ihre Darbietung etwas eindeutig Exhibitionistisches und so wird ein Clip auf unmißverständliche Weise zur *Interaktion eines Voyeurs mit einem Exhibitionisten*, wobei der eine mit dem anderen ein so raffiniertes Spiel betreibt, daß keiner wirklich weiß, wer hier wen an der Nase herumführt. Dabei werden die beiden auf seltsame Weise gleichberechtigt, wobei der Voyeur zum Beispiel seine Fernbedienung als Waffe haben kann, und der Exhibitionist außer seiner Erfahrung einen Beraterstab, der ihm feinste Tips gibt, wie diese Fernbedienung vielleicht auszuschalten ist. Da sich bei so einem Wechselspiel die bewährte Zweitgeschlechtlichkeit als Ordnungskriterium geradezu aufdrängt, lassen sich die Interaktionstypen schnell in augenfällige Kategorien einteilen. Wenn wir bei den exhibitionistischen Reizen die männlich/weibliche Stimmungslage durch das Symbolpaar " $\uparrow$ " *Pfeil* bzw. " $O$ " *Öffnung* bezeichnen, und das gleiche Symbolpaar benutzen, um die Gestimmtheit des Voyeurs charakterisieren, seinen inneren Reizzustand also, so lassen sich nach dem Muster: "innerer Reizzustand begegnet einem äußeren Reiz" folgende vier Klassen bilden - das " $\oplus$ " Zeichen diene dabei als Symbol für die Verkopplung - die in Videoclips dementsprechend immer wieder auftauchen:

$\uparrow \oplus \uparrow$  maskuline Disposition trifft männlichen Reiz = Keimzelle eines männlichen Zweikampfes

$\uparrow \oplus O$  maskuline Disposition trifft weiblichen Reiz = der Wunsch nach geschlechtlicher Vereinigung aus männlicher Perspektive

$O \oplus \uparrow$  feminine Disposition trifft männlichen Reiz = Wunsch nach geschlechtlicher Vereinigung aus weiblicher Perspektive

$O \oplus O$  feminine Disposition trifft weiblichen Reiz = Vergeschwisterung oder das, was man umgangssprachlich als Verbrüderung bezeichnet

wobei die Geschlechtlichkeiten der Reize nicht mit der durch Chromosomen festgelegten, der also objektiv vorhandenen Geschlechtlichkeit, zusammenfallen müssen, schließlich können sich auch Frauen bis aufs Blut bekämpfen und auch Männer haben mitunter eine ebenso große Lust



sich in Geplapper oder Gesang zu verbrütern, wie das gewöhnlich ihren Frauen zugeschrieben wird.

\*

In einer voyeuristischen Montagefolge würden also diverse visuelle Reizzustände auf eine Serie von gereizten Dispositionen in einem Betrachter treffen, wobei es bei jedem Schnitt zwischen externem Reiz und innerer Disposition zu einer Art neuronaler *Kollision* kommt, in der man als Betrachter aufgefordert wird, mit dem Betrachteten etwas anzufangen oder darüber zumindest ein Urteil abzugeben. Obschon viele der Reize oft bereits in der Totalen enthalten sind, werden sie meist erst beim Ransprung in einer gewissen Reinform präsentiert, damit man auf sie mit einer gewissen Zuverlässigkeit reagiert - und zwar bis zu einer gewissen *Sättigung*, denn dazu führt das aggressiv angebotene Reizmaterial meistens, weil man als Zuschauer schnell begreift, daß es einen in seiner Wiederholung nur aggressiv reizen, daß es einem aber keineswegs Erfüllung bieten will.

\*

Dies liegt nahe, daß wie noch einen dritten Reizzustand "Ψ" berücksichtigen sollten, den jener "Sättigung" auf seiten des Voyeurs<sup>3</sup>, der auf der Ebene des angebotenen Materials vielleicht als "Langeweile" bezeichnet werden kann, in diesem Falle würde er auch Material charakterisieren, zu dem wir als Betrachter im Moment keinen Bezug entdecken können. Denn nicht einmal der klassisch-männliche Blick ist immer konstant - mag es Momente geben, wo jemand auf eine pornographische Versuchung schon bei kleinsten Andeutungen reagiert, bleibt die gleiche Person in anderen Situationen wiederum selbst gegenüber stärkstem derartigen Material völlig unbeteiligt, nimmt sie ihm gegenüber also den Zustand der Langeweile ein. Dabei stellt die

---

<sup>3</sup> Überhaupt ist in Videoclips der Begriff der Sättigung von großer Wichtigkeit - erstaunlicherweise ist er meines Wissens in der Filmtheorie noch nie recht gefaßt worden, (außer vielleicht in der medientheoretischen Pauschalform "Übersättigung") - vielleicht weil er in der Spielfilmform weniger deutlich zu Tage tritt, in Form des *Happy Ends*, in dem das Streben der Menschen vorläufig ein Ende findet, oder gar nur von Langeweile, daß er aber bei Videoclips wegen der viel rascheren Montageweise und weil der Clip schneller zum Ziel kommen muß, augenfälliger ist. Mir scheint sogar möglich, daß sich so eine Sättigung sogar als Ziel eines Videoclips ansehen ließe, und hat man das begriffen, auch der üblichen Filmform. Diese Sättigung ist aber nicht ganz leicht zu fassen, da man auch ihr Vorstadium, den Hunger beschreiben müßte, den sie beenden würde, und so ein Hunger kann recht vielgestalt sein ("*So wie nun jede Befriedigung*," schrieb Hölderlin, "*ein momentaner Stillstand des wirklichen Lebens ist, so ist es auch eine solche unendliche Befriedigung, nur mit diesem Unterschiede, daß auf die Befriedigung der Notdurft eine Negative erfolgt, wie z.B. die Tiere gewöhnlich schlafen, wenn sie satt sind*"). Im gerichteten Hunger treffen Reize einen Gereizten, das ist vielleicht auch die Grundsituationen von Videoclips, ein Reizangebot, oft männlich aggressiv (ich denke an Punk oder manche Hip-Hop-Nummern), manchmal auch von verführerisch weiblicher, von direkt sexueller Natur, trifft auf jemanden, der momentan dieses Reizes bedarf.

Langeweile nicht selten einen vermittelnden Zustand dar, der zum Interesse an einem anderen Reiz führen kann, mitunter sogar einem, der mit einem Geschlechtswechsel verbunden ist, so gesehen hätte die Langeweile<sup>4</sup> die Funktion eines Agenten.

\*

So simpel dieses Interaktionsmodell anmutet, so leicht ist es zu erweitern. Durch das Wegnehmen des aggressiven direkten sexuellen Geschmacks lassen sich aus dem großen Pfeil etwa die milderen männlichen Formen Brustwarze und Berg bilden und aus der großen Öffnung die schwächeren weiblichen Formen Mund und See, so daß es zum Beispiel der dem konventionellen Geschlechtsakt ähnlichen Vereinigung von Mund und Brustwarze kommen kann oder der kleinen Verbrüderung mit plapperndem Mund. Damit haben wir schon die Palette der "*klassisch freudschen Reize*" umschrieben, die immerhin bis in eine einigermaßen akzeptable Traumdeutung führen, auf deren Niveau sich die Rezeption eines Videoclips dann schon abhandeln ließe.

\*

Fügen wir noch eine weitere Quantenzahl hinzu, lassen sich daraus auch die klassischen platonischen Reize gewinnen, hinter denen viele Menschen noch mehr hinterher sind als hinter den direkten Freudschen, dabei verwandelt sich der Pfeil in *Geld, Geist und Macht* während die Öffnung zu *Markt, Dummheit und Menge* wird, die darauf dringen ihr Gegenpart möglichst radikal zu durchdringend. Dabei vermittelt bei der Vereinigung von Macht und Menge als gelangweilter Agent die *Polizei*, zwischen Geist und Dummheit tut es die unbestechliche *Presse* und zwischen Geld und Markt vermittelt gelangweilt die *Kaufmannschaft*, und da es für jeder dieser platonischen Reize visuelle Metaphern gibt, nähern wir uns so allmählich der Komplexität wirklicher Videoclips. Besonderes Augenmerk verdienen dabei die schrägen Vereinigungen, wenn also etwa *Geist* und als kleine Öffnung der *Mund* sich paaren, wenn man also beim Fernsehen etwa seinen Senf dazu abgibt, wenn sich Geistesgrößen darin äußern. Von bemerkenswerter Qualität ist auch die Verbindung von Geld und großer Öffnung, wenn man sich zum Beispiel überlegt, daß bereits dreißig Mark eines potentiellen Käufers die schönsten

---

<sup>4</sup> Welche Bedeutung die Langeweile in einem dynamisch sich entwickelnden Geschehen hat, brauche ich wohl nicht herauszuarbeiten. Wenn nicht sogar in der Regel, so bildet sie zumindest oft den Boden dafür, daß es überhaupt zu solchen virtuellen Interaktionen kommt, und daß sie in einem gewissen Sinne sogar das "*Ziel*" dieser Interaktionen ist, haben wir schon angedeutet.

Frauen, wahre Gegenstücke der antiken Venus, zu obszönen Darstellungen verleiten können, die vor dem Medienzeitalter nur im Bereich der Prostitution anzutreffen waren<sup>5</sup>.

\*\*\*

---

<sup>5</sup> Genaueres zu diesem Themenkomplex in meiner Arbeit: "Grundzüge einer Topologie des Narrativen", Hamburg 1999

#### IV. Der unsichtbare Zuschauer

Vergegenwärtigt man sich nun, daß auch in der Wirklichkeit jedem Gespräch ein eigentümliches Wechselspiel zwischen einem raffinierten Exhibitionisten und einem nicht weniger raffinierten Voyeur innewohnt, mit sich oft vertauschenden Rollen, wird klar, daß man all dies auch wieder amerikanisch zerlegen, und in Form eines Schuß - Gegenschuß Verfahrens für einen Zuschauer aufbereiten kann. Dann werden wir staunende Zeugen eines Wechselspiels zwischen verschiedensten gestalteten Interaktionspartnern, das uns in so feinen Nuancen angeboten wird, wie wir sie in der Wirklichkeiten nie entdecken können. Nicht zuletzt darin liegt das Geheimnis des Kinos gefangen. Erstaunlicherweise stellt sich die Sättigung, die man beim Betrachten von Videoclips trotz ihrer mitunter rasanten Montagefolgen so rasch empfindet, bei der "realistischen" Montage weit weniger leicht ein. Obwohl Filme endlos nach in der realistischen Manier in Schuß-Gegenschußpaare mit verbundenen Totalen zerlegt werden, scheint man als Zuschauer ihrer, anders als einfach voyeuristisch strukturierten Zusammenhängen, nicht so leicht müde zu werden.

\*

Eine der wichtigsten Qualitäten des Schuß Gegenschuß-Verfahrens besteht darin, daß die beiden Teilnehmer voneinander visuell getrennt sind. Sie vertreten sich selbst also in einer reineren Form, ließe sich sagen, als sie es in der Totale vermögen, wo ihnen immer das Gegenüber beigemischt ist.

\*

In einem interessanten Sinne vertritt der Politiker in einer repräsentativen Demokratie - der "*representative*" - ebenso eine Meinung, wie die repräsentative Einstellung, in deren Kadrage er erfaßt wird, einen Raum. Er wird dafür ins Parlament gewählt wie die Einstellung in einen Film. Der Blick eines solchen Politikers ist nicht der eines Diktators, der seine Welt beherrscht, er wartet auf den Gegenblick. Das Nacheinander von Meinung und Gegenmeinung in der repräsentativen Demokratie mit anschließender Abstimmung hat so gesehen also ein Gegenstück im narrativen System: Blick, Gegenblick und verbindende Totale.

\*

Daher ist der ein wenig starre, das Beobachten ertragende Blick, den man oft beim Schuß-Gegenschuß-Verfahren antrifft, auch Kennzeichen einer offenen Demokratie, in der man zu seinen Ansichten steht und sich bemüht, sie einigermaßen vernünftig zu halten. Dabei ersetzt das ein wenig pedantisch anmutende Nacheinander von pronouncierten Äußerungen das Durcheinander gleichzeitiger Meinungen. Offenbar läßt sich deren Feld besser aufspannen, wenn man ihre Gleichzeitigkeit zerstört und sie in Nachzeitigkeit verwandelt. Denn da es den Gegenblick gibt und mit ihm die entgegengesetzte Meinung, kann jeder Protagonist oder Politiker wagen, seine Meinungen extremer zu äußern, als er im Grund für richtig hält, ohne gleich Angst haben zu müssen, daß das Staatswesen aus dem Gleichgewicht gerät - man kann also verantwortungslos tun, ohne im Inneren verantwortungslos sein zu müssen. In diesem Sinne ist vielleicht nicht Walt Whitman der Sänger der amerikanischen Demokratie sondern das Hollywoodkino, das den Raum beschreibt, den die Demokratie sich verschafft. Daß Politiker über Jahre hinweg starr ihre Meinungen behalten, scheint eine Starre ihres Denkens zu verraten, die lächerlich anmutet, sie ist aber dennoch nicht im Geringsten lächerlich, wenn man die Opponenten dieser Meinungsträger im Auge behält - erst zwischen Meinung und Gegenmeinung spannt sich der Raum auf, in dem die Individuen ihre Freiheit sich bewahren können - nur in diesem Zwischenraum können Whitman oder Charles Olson von der Demokratie singen, sie mit ihrem Leben füllen und so am Implodieren hindern.

\*

Die Leidenschaft des Voyeurs dagegen, der einer Totalen gegenübersteht, ist von der Tendenz her maßlos, er gleicht einem Diktator, der die Totale beherrscht; auch in diesem Sinn kann man eigenartiger Weise das Wort totalitär begreifen. Andererseits wird so ein Voyeur, wenn er weiß, daß sein Blicken später in einem Film ausgestellt werden soll, leicht allzu feige in seinem Schauen, er hatte eine Tendenz zum Überanständigen, er traut sich dann noch weniger, seinen Faszinationen zu folgen, als es ein Spielfilmheld oder sogar ein Politiker tun würde. Dann traut er sich nur noch das Allergewöhnlichste anzusehen und dazu die allergewöhnlichsten Meinungen zu haben.

\*

Insofern wäre der amerikanischen Montageform auch ein Ausdruck wie "*rhetorische*" Montage angemessen. Tatsächlich lassen sich manche Passagen aus Ciceros "orator", die auf die Gestentechnik des Redners gemünzt sind, leicht modifiziert ebensogut auf Darsteller übertragen,

die sich in einem Schuß-Gegenschußverfahren gegenüberstehen. Überhaupt ist unter den bekannten sprachlichen Ordnungssystemen die Rhetorik dem narrativen System vielleicht am meisten verschwägert. Quintilians umfassender Darstellung der Redekunst "*institutio oratoria*" würde heute Ratschläge enthalten, wie Blicke und durch sie optimal zur Geltung gebrachte Körpersprache die Darlegung von Argumenten in einer Talkshow unwiderstehlich machen<sup>6</sup>. Viele Teile des narrativen Systems könnten man daher eher eine der üblichen Sprache aufgesetzte Rhetorik nennen als eine eigene Sprache, denn daß sie eine solche nicht ist, läßt sich schon daran erkennen, daß sie nicht einmal eine Negation enthält.

\*

So weit, so gut. Das Spiel von Meinung und Gegenmeinung in der Demokratie enthält aber a priori auch den Zuschauer. Seltsamerweise entsteht bei Zuhörern einer Diskussion das Bedürfnis nach Parteinahme. Das führt dazu, daß man bei der Beobachtung zweier Argumentierender in beinahe einer Art Reflex vermutet, die Wahrheit befände sich irgendwo zwischen den beiden, und dieser Ort wäre der für das eigene Engagement angemessene. Dabei sind derartige Auseinandersetzungen nicht selten erbitterte Kämpfe zwischen zwei Irrenden - in diesem Falle gäbe es zwischen ihnen natürlich keinen Ort der Wahrheit und damit auch keinen solchen für den Zuschauer. Interessant ist aber nun, daß sich ihrer beider Ansichten auch im Irrtumsfalle gegenseitig stabilisieren und den Ort der Wahrheit zwischen sich zu schieben verstehen. Und das ist der Punkt, an dem es schwierig wird: bei der ganz demokratisch funktionierenden Fähigkeit zweier Irrer, ganze Gesellschaften durch eine heftige politische Auseinandersetzung in die Irre zu führen.

\*

Die Wiederholung, die in der voyeuristischen Montage zur Sättigung führt, drängt in der amerikanischen Montage zur Abstimmung, zur Auflösung der Spannung zwischen den Beteiligten. Wenn die Personen wieder in einem Bild vereint sind, wenn entschieden ist, wie die

---

<sup>6</sup> bereits bei Cicero ist von Stimmführung nach Lautstärke und Tonhöhe (*vox*) die Rede und von Ausdrucksgebärden, die nach Haltung (*gestus*) und Bewegung (*motus*) gegliedert werden, wobei Ziel des *gestus* Sicherheit der Haltung und Bewegung von Rumpf und Gliedmaßen sind; mit den Kriterien: maßvolle Würde, Vermeidung zappeliger, affektierter Clownerien, Berechnung bis in die Fingerspitzen hinein (*argutiae digitorum*), Hervorhebung des Rhythmus durch Pochen mit den Fingerknöcheln aufs Pult. In diesem Zusammenhang findet sich auch die wichtige Regel: "In der Haltung: aufrechter Stand und Erhobenheit; seltene und nicht ausschweifende Schrittbewegungen...; keine koketten Nackenverdrehungen... Eher soll man mit dem ganzen Rumpf sich selbst ein Maß setzen und durch mannhafte leichte Beugung der Flanken, in der Erregung die Arme recken, sie wieder zurückholen in der Entspannung. Im Mienenspiel, das nächst der Stimme am meisten auszudrücken vermag, mögen Würde und Güte möglichst abwechselnd in Erscheinung treten." (Orator 59, f)

Kräfteverhältnisse vorläufig sind, kann zur nächsten Szenen übergeleitet werden; sobald abgestimmt ist, kann der nächste Problemkreis polarisiert werden.

\* \* \*

### V. Die magische Montage

Nun - in unserer Aufbereitung haben die beiden Montageformen etwas zwingend Logisches, sie repräsentieren beide gewissermaßen Formeln, mit denen man die Wirklichkeit zu erfassen oder zumindest zu beschreiben versuchen kann. Gestaltet man damit einen Unterricht, der sich in der Analyse von Filmen mit Fehlern oder originellen Ausdrucksmodalitäten auseinandersetzt, die man eventuell übernehmen könnte, bewegt man sich gewiß auf solidem Terrain, in dem man auf Grund von Erfahrung und Einsicht vielerlei mitteilen kann: im amerikanischen System etwa die Erweiterung auf Dreiecks-Konstruktionen, die den Schuß-Gegenschüssen erst ihre Würze geben und bei denen man, nicht nur als Anfänger, so viele Fehler machen kann; oder das komplizierte Terrain der kollisionskontrollierenden Blicke und Kollisionsschnitte, die man alle im Film mühelos verstehen kann, als Zuschauer - die aber herzustellen einem ebensoviel Mühe bereitet, wie jemandem, der viele Romane gelesen hat und auf einmal einen schreiben will. Erst dann merkt man plötzlich, daß man immer die gleichen Adjektive und Satzkonstruktionen benutzt und wie schwer es einem fällt, diese Sätze organisch zu verbinden, daß man dazu kaum über mehr als ein "und", "aber" und "als" verfügt, die sich so sehr häufen, daß einem schlecht davon wird. Kurzum, erst dann entdeckt man, wieviel einem zum Schreiben fehlt.

\*

Man würde sich so am liebsten einen Mittelding annähern, das sich organisch anfühlt und von linearen Schnittmustern ausgeht, mit denen man einer Gestalt bei ihrem Gang durch die Welt folgt, deren elementare Einheit also der lineare Schnitt ist, der manchmal voyeuristisch erhöht, manchmal, bei der Begegnung etwa mit einer anderen Person, amerikanisch verdichtet wird - damit ist man gewiß gut bedient. Dennoch müßte solch eher handwerklich-technischem Unterrichtsansatz, so attraktiv er ist und so weit er auch führen mag, noch ein drittes hinzugefügt werden. Wir erwähnten daß bei der amerikanischen Zerlegung das Publikum oft zwischen zwei Irrende gerät und dabei die Wirklichkeit aus den Augen verliert. Das ist gewiß auch Ausdruck einer menschlichen Schwäche, die angesichts von übergroßer Kompliziertheit im primitiv Dialektischen Rettung sucht. Wer nur die technischen Aspekte von voyeuristischer und amerikanischer Montage vor Augen hat und die Wahrheit genau in der Mitte sucht, wo man nur einfach Standpunkt beziehen müsse, der erkennt, daß man sich dann zwar in einem Mittelbereich befindet, aber in einem, in dem man wie in einem jeden Mittelbereich in



geschwätziger Selbstzufriedenheit leicht die Perspektive verliert.. Denn bei den Montagefiguren gibt es noch einen andern Tropus, der oft zusätzlich enthalten ist und von dem man daher leicht meint, er wäre schon mit ihnen erfaßt. Aber in Wirklichkeit handelt es sich um eine dritte Form, die sich der Nüchternheit der anderen mitunter aufdrängt wie ein Parasit, die aber nicht selten die eigentliche Botschaft solcher filmischen Montagegefüge ausmacht. Dieser Parasit, der sich oft mit dem Gefühl von außerordentlicher Gelungenheit verbindet, ließe sich vielleicht als *magische* Montageform bezeichnen.

\*

Dabei liegt das Magische nicht darin, daß dort irgendein Zauberer am Werke wäre, oder etwas Mystisches, dem wir uns ergeben müssen, um in unserer Existenz irgendeinen Sinn zu erkennen. Ich möchte mich damit nur auf eine gewisse den Bildern mitunter innewohnenden Kraft beziehen, die die rein geometrischen oder repräsentativen Raumaspekte des Abgebildeten deutlich überschreitet. Darin ist die proustsche *mysticité*, in die das Triviale jederzeit umschlagen kann, gerade im Kino ist das oft der Fall, wo Details oft eigentümliche Bedeutung annehmen, nachdrücklich eingeschlossen. Dessen habhaft zu werden, gelingt mit den von uns beschriebenen Verfahren nämlich nicht. Man kann es in ihnen höchstens unterbringen. Betrachten wir dazu etwa, ein einfacher Fall, das Schiff Fitzgerraldos, das mit so viel Anstrengungen über einen Berg geschleppt wird - im Rahmen einer Montagetheorie ist es gewiß nur ein seinem Element enthobenes Schiff, aber es bekommt im Film etwas Metaphysisches, was über seine bloße Materialität hinausweist<sup>7</sup>. Eine Rose ist eine Rose ist eine Rose sagt Gertrud Stein, gewiß ist das nicht falsch, gibt es doch allen Grund, allzu schwülstigen Unterfütterungen der Oberfläche der

---

<sup>7</sup> In einem Dreyer Film - *Ordet, Das Wort* - gibt es gegen Schluß eine Szene, in der eine Tote wieder zum Leben erweckt wird. Die Szene ist alltäglich, mehrere Personen um einen aufgebahrten Leichnam herum, aber gerade hat jemand, der sich eine Weile für den wiedergeborenen Christus hielt, verkündet, daß, wenn es nur einen einzigen hier im Raum gäbe, der an Gott glaubt und an seine Kraft, einen Menschen wiederauferstehen zu lassen, diese Tote wieder zum Leben erweckt werden könne. Obschon sich das Ganze im frömmelnden Milieu abspielt, glaubt natürlich niemand mehr im Raum so sehr an Gott, bis auf ein Mädchen, von dem man nun einfach eine lange Großaufnahme sieht, in einem voyeuristischen Schnitt aus der Totalen, während die anderen Erwachsenen im off verkünden, wie unsinnig diese Aufforderung ist. Aber je mehr wir dies hören, je mehr man im Raum von der Unsinnigkeit überzeugt ist, daß man so sehr an Gott glauben kann, desto mehr scheint sich das Gesicht des Mädchens mit dem Gegenteil aufzuladen, bis es für uns so viel Magie zu enthalten scheint, daß das Unmögliche einem Zuschauer glaubwürdig wird, und sich im Gegenschuß plötzlich die Hand der Toten regt. Der Witz ist nicht, daß dies übernatürlich ist oder daß das kleine Mädchen die Kraft wirklich hat, der Witz besteht darin, daß man es als Zuschauer plötzlich von innen her glaubt, als würde man Zeuge einer Wahrheit werden, von deren Gegenteil man zugleich überzeugt bleibt. Nun ist das ein extremes Beispiel, wir beobachten es in seiner Trivialform in einem ganzen Genre von Horrorfilmen, in dem Kindern übersinnliche Kräfte innewohnen, auch Tarkowski hat einmal einem Kind die Kraft gegeben, ein Glas zerspringen zu lassen. Trotzdem wage ich die Behauptung, daß uns etwas heute nur noch als gelungen erscheint, wenn ihm irgendein magisches Moment innewohnt - auch der Humor ist selbstverständlich mitunter ein solches - daß man also die üblichen Montageformen gar nicht mehr denken kann, ohne eine solche Verwandlung und daß oft der einzige Sinn einer Darbietung darin besteht, dieser von uns vielleicht mehr ersehnten als empfundenen Magie der Bilder zu einer Heimstatt zu verhelfen.

Dinge zu mißtrauen. Und doch wohnt oft schon einem abgebildeten Gesicht eine Magie inne, die sich sprachlich kaum erschließen läßt und ein simples Schuß-Gegenschußpaar manchmal zu etwas sehr Eigenartigem werden läßt; und selbst eine simple konstruktiv atmosphärische Verdichtung, wie sie uns in van Goghs Text begegnete, kann der Beginn einer magischen Montage sein. Andererseits umschwimmt auch Arbeiten, die jeden tiefgehenden Schnörkel verachten, sagen wir ruhig platt: etwas vom Bauhaus - oder auch etwas von Gertrude Stein selbst - oft das Urteil einer Gelungenheit, die metaphysische Züge trägt und eine magische Komponente, eine gewisse geniale Reinheit etwa, betont. Was dem einen seine Magie, ist dem anderen freilich sein Schnörkel, was für den einen geniale Schlichtheit ist, die ans Magische grenzt, ist dem anderen schmucklose Phanantasielosigkeit. Auf diesem Terrain kann man es nicht allen zugleich recht machen. Daß sich kein Videoclip mehr damit begnügt, nur eine ihren Song herunterspielende Band abzubilden, ist inzwischen ein Gemeinplatz, stets zielt man auf etwas Magisches, was zum Teil nur von einer gewissen Zielgruppe als Magie begriffen wird, und von anderen wieder als entsetzlicher Kitsch. Gewiß ist aber, daß der magische Aspekt der Montage vom Bildwert selbst ausgeht, und von dem was wir damit verbinden.

\*

Auf dem Gebiet der Literatur denkt man in diesem Zusammenhang gern an Lyrik, die eine konzentriertere Form der Sprache bereithält, als sie dem Prosaischen gewöhnlich innewohnt. Auch dort greifen die Worte auf eine geheimnisvollere Art nach anderen Worten als sie es durch die üblichen Handlungs- und Wahrnehmungsstränge vermittelt tun. So abgehalftert gewisses Ideengut von Natur und Innigkeit usw heute dem meisten anmuten mag, stets scheint es doch eine neue Definition des Lyrischen zu geben, in beinahe jeder Generation, die eine neue sprachliche Kompaktheit zu erzeugen versteht, in der man sich, schwebend gewissermaßen, wiederfinden kann. Interessant nun ist, daß sich diese den prosaischeren Montageformen zu überlagern vermag. Oft geschieht es nur durch einen kleinen Dreh, der die Sequenzen aus der Welt des Allzugewöhnlichen, aus dem wir das Tragische verbannt haben und in dem nur die Komödie noch interessant ist, herauszuheben. Diese Analogie zur Lyrik macht auch klar, daß die voyeuristischen und amerikanischen Montagetroten nicht die einzigen sein werden, in denen sich magisch montieren läßt. Auch eher atmosphärisch wirkende Montagen, solche also, die von den Atmosphären der Bilder ausgeht - wie manche Sequenzen Vertovs oder auch Eisensteins -

basieren auf einer Bildkraft, die sich nach anderen Bildern streckt, und die nicht notwendig eine direkte voyeuristische Fortsetzung haben muß.

\*

Das Wandern des Auges, dem die van Goghsche Beschreibung seines letzten Bildes folgt, enthält, wie wir es bei der Darlegung der Prinzipien der voyeuristischen Montage dargelegt haben, eine Zeitkomponente, sie stellt eine allmähliche atmosphärische Verdichtung dar, obwohl es in dem Bild gar keine Bewegung oder vergehende Zeit gibt. Die Beschreibung tastet sich vorwärts, wobei sich das Bild nur allmählich erschließt - obschon als ganzes vorhanden, ist es als solches nie wahrnehmbar, und insofern ähnelt diese Beschreibung tatsächlichem Etwas-Erkennen, wenn man dabei eine Weile vergißt, daß die Zeit vergeht. Balzacs Konstruktion hat eine im Vergleich dazu viel größere Gerichtetheit. Zugleich ist sie sorgloser, und im Grunde überzeugt, daß auch eine schlechte Beschreibung der Wirklichkeit diese wie selbstverständlich entstehen läßt. Dieses Vertrauen in die selbstverständliche Existenz der Wirklichkeit hat van Gogh nicht mehr, in ihm kündigt sich ein anderer Aspekt der Moderne an, in der violette Laub und blaßgrüne Himmel als Wahrnehmungsparameter die gleiche Plausibilität annehmen wie die photorealistische Wiedergabe eines Geschehens.

\*\*\*

c copyright 1999 K.Wyborny

## Anhang

### VI. Filmbeispiele

Ich möchte jetzt ein paar Sequenzen zeigen, aus meinen eigenen Filmen, nicht weil ich meine, ich wäre ein großer Magier des Kinos, den sich jedermann zum Beispiel nehmen müsse, sondern weil ich hier ohnehin ein bißchen Film von mir zeigen muß. Natürlich ist peinlich, sie unter dem Aspekt einer Theorie, die sich ausgerechnet um so etwas Verwaschenes wie Magie rankt, anzuschauen - unter diesem Gesichtspunkt sind diese Passagen weder gedreht noch geschnitten worden, trotzdem kann man auch hier erkennen - es wäre aber auch bei jedem Videoclip möglich - wie dem allzu prosaischen der im Film durch den Raum strukturierten Montageformen eine Art Leben einzuhauchen versucht wird. Zumal ich eher zu den nüchternen Filmmachern zähle, die mythischen Ballast nicht benötigen und ihn höchsten als Spielmaterial benutzen, um etwas für mich Wichtigerem zu Platz zu verhelfen. Aber diese Filmausschnitte als Beleg für eine These zu sehen, mag sogar weniger peinlich sein, als wenn man sie als eine Art Aussteuer ansieht, deren Wert man abschätzt, bevor man vielleicht zu einer Verheiratung schreitet, und so können wir hoffen, daß sich beide Peinlichkeiten gegenseitig auslöschen. Nach diesen kurzen Filmbeispielen möchte ich noch kurz auf Unterricht zu sprechen kommen.

#### Erstes Beispiel

Löffelsequenz aus das Offene Universum

Nothing but a thing - Sequenz

Armes Kleines Europa - Sequenz

Ich sehe was, was du nicht siehst - Sequenz

(insgesamt 10 Minuten)

als Beispiele für narratives Erzählen.

#### Zweites Beispiel:

Aus dem Zeitalter des Übermuts

mehrere Sequenzen aus dem dritten Akt:

- *G22-1 verkrüppelte Buchen*

Ja, so lange her, daß ich nicht einmal mehr weiß wie wahr es überhaupt ist.

Ich hatte es wohl erlebt, aber dann hatten wir alle

(*Abblende*)

uns so bereitwillig in Situationen wie diese begeben, daß man sie auch als von den Beteiligten inszeniert oder ausgedacht bezeichnen könnte.

Nehmen sie mir zum Beispiel ab, daß ich noch vor ein paar Jahren

- *G27-1 Astypalia total*

und nach allem, was mir inzwischen passiert ist - dort oben auf diesem Berg eine Frau, sagen wir mal jetzt etwas vorsichtiger - geküßt habe?

(*Abblende*)

Nein, so gesehen ist der Mensch wirklich nicht frei.

Auch nicht in Afrika.

- *Fiji Mangroven*

Inzwischen hatte ich allerdings so viel auf die Mütze bekommen, daß ich mich höchstens noch als windzerzaustes Gestrüpp begreifen konnte, und selbst das nur, wenn ich Leuten begegnete,

- *G28-2 Bäume Astypalia*

die mich von früher kannten und bei denen ich mich höflich zusammennahm.  
Man begreift ja oft erst nach langer Zeit, was einem eigentlich geschehen ist.  
(*Abblende*)

Das Meer, dem keine Aphrodite mehr entsprang.

- *G2D-2 Akt an einsamer Bucht*

- *G2C-2 Anleger Fischmarkt*  
(*Abblende*)

Nach dem Erlebnis mit Norma wurde mir schlecht, wenn ich Pferde sah.

- *Pferde*

oder auch nur Ameisen.

- *G15-1 Ameisen*

Nun, der Mensch ist kein Tier und muß mit solchen Dingen leben lernen.

Eventuell Schlußsequenz

Als Beispiel für voyeuristisches Erzählen - dabei ein interessantes Problem - das Ich. Die voyeuristische Perspektive ist so stark, daß sie jedes Ich, welches man in einer Erzählung hinzufügt, etwas schrecklich Authentisches anzunehmen beginnt. Aber irgendwas sträubt sich dagegen, es aus der Er-Perspektive zu erzählen. Deshalb hat dieser Film den Untertitel Dichtung und Wahrheit: Ich bin zwar an all den Orten gewesen, die in dem Film auftauchen, schließlich habe ich die Bilder alle gedreht, aber die Geschichte, die ich mit einem Pseudo-Ich dazu erzähle, auch die Bewußtseinszustände, die ich in Worten darstelle, und natürlich ihre Abfolge, sind vollkommen fiktiv - daß man das aber nicht glaubt, wenn man den Film sieht, ist sehr eigentümlich, und gehört zum Spiel mit der Magie - in diesem Fall könnte man sie sogar Terror nennen - des Films.

CD Rom Die Wüste wächst

Unterrichtsmotto: begegnen - begleiten - ergänzen - bestärken - stören

Im Altphilologenbereich: Was für ein Professor ist das, dessen beste Schüler nicht zu den schärfsten und präzisesten Kritikern seiner Methoden gehören!

\*\*\*

## VII. Genauer zur Sättigung

Die neuronalen Kollisionen, die wir beim Betrachten von exhibitionistischen Bildmaterial erfahren und in denen man meist eine Richtungshaltung zum Angebotenen annimmt, müssen nicht auf unsere konventionellen Vorstellungen von Sexualität beschränkt bleiben, sie haben sogar nur sehr selten, dann erkennt man sie natürlich am leichtesten, explizit direkt auffordernden sexuellen Charakter. Zudem scheint dieses Reiz- und Wahrnehmungsmodell nicht nur auf die Filmbetrachtung anwendbar zu sein, auch Träume und Wunschvorstellungen sind formal so erschließbar, aber zudem ist es auch manifest die Welt des Realen. Der höchst reale Berührungswunsch eines hungrigen Säuglings etwa, der die Mutterbrust wahrnimmt, läßt sich nämlich ebenfalls auf diese Weise darstellen, indem man die Öffnung etwa als Säuglingsmund begreift und die auf der Brust erigierte Brustwarze als Pfeil:

$$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow$$

wobei das angedeutete Richtungsverhalten von Reiz und demjenigen, der diesen Reiz wahrnimmt, sich in Ausdrücken wie "würde ich gern berühren / damit weil ich nichts zu tun haben / dieses Objekt ist mir ganz egal" ergeben könnte, für die wir hier das Symboltripler " $\rightarrow$ " ran, bzw. " $\leftarrow$ " weg vom möglichen Interaktionspunkt oder auch den Bezug " $\rightleftarrows$ " neutral wählen.

Tatsächlich macht dieses Beispiel des nach der Brust langenden Säuglings klar, daß das bei einer solchen neuronalen Kollision wahrgenommene oder mitunter nur gedachte Ziel oft mit einer Bewegungsanstrengung zusammenhängt, mit einem Berührungswunsch, und zuweilen dem Wunsch nach noch mehr, im Falle des Säuglings etwa zu einer weitaus stärkeren Interaktion, die wir im folgenden *Verknotung* nennen, und die das eigentliche Ziel des sich in ihm entwickelnden Wunsches ist. Wenn wir mit dem Daraus-folgt-Zeichen " $\Rightarrow$ " aufeinanderfolgende Zustände bezeichnen (in einer Montagetheorie entspräche dem ein Filmschnitt), mit dem mit einem Kreis umschlossenen Multiplikationszeichen " $\otimes$ " eine *Berührung*, und mit dem der in Klammern notierten Berührung eine *Verknotung*, so würde folgende Sequenz

$$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (O \otimes \uparrow)$$

beschreiben, daß der Säuglingsmund die Brust gefunden hat und er sich mit ihr im Nuckeln heftig vereinigt. Dieser kleine Vorgang - die meisten von uns haben ihn unzählige Male mitgemacht, daher gehört er zu unserem am gründlichsten erworbenen Erfahrungsschatz - macht zugleich klar, daß solche Verknotung unweigerlich wieder in einer Verzweigung endet, unter Umständen verbunden mit einer Änderung des Reizzustandes, im Falle des Säuglings der Veränderung des hungrigen Mundes in einen glücklich lallenden, dem die Brust gleichgültig geworden ist, also in eine Verwandlung in den gesättigten Psi-Zustand  $\Psi$ , in dem er eine Weile die Mutterbrust noch berührt, bevor er von ihr abläßt und eine ihr gegenüber wieder neutrale Haltung einnimmt:

$$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (O \otimes \uparrow) \Rightarrow \Psi \rightleftarrows \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \Psi \rightleftarrows \oplus \rightleftarrows \uparrow$$

um anschließend vielleicht das gleiche Spiel mit einer nach dem angebotenen Finger (= "↑") der Mutter greifenden Hand (= "O") symbolisch zu wiederholen, wobei das Lachen auf dem Gesicht des Säuglings sich in dem Lächeln der Mutter spiegelt und zu einer Verbrüderung von Lachen und Lallen (O⊗O) führt, die nicht wenige von uns, nicht nur die weiblich gestimmten, als reinstes Glück bezeichnen würden. Die Sättigung stellt sich dabei durch Wiederholung ein: durch exzessives Nuckeln, durch wiederholtes Greifen der Säuglingshand um den angebotenen Fingern, durch Wiederholung des immer gleichen Lachen und Lallens, bis es schließlich im Idealfalle zu gemeinsamem glücklichen Schlaf kommen mag.

\*

Während van Gogh uns mit seinen Worten nicht sättigen, sondern nur sein Bild beschreiben wollte, können wir als Zuschauer einen ähnlichen, freilich nun bloß noch virtuell ablaufenden Sättigungsprozeß, der aber trotzdem mitunter eine reale hormonale Disposition erzeugt, beim Angebot sexuell stimulierenden Bildmaterials durchmachen: nach einer Weile, könnte man sagen, fühlt man sich so gesättigt, daß im Inneren gewissermaßen ein Geschlechtswechsel vollzogen wird. Ziel der meisten Videoclips ist bekanntlich ja nicht das Erzielen von sexueller Erfüllung auf seiten des Betrachters, zumeist geht es eher darum, ihm den Mund genügend wässrig zu machen, um ihn dann in ein anderes Stadium überzuführen, einer Art Verbrüderung mit den Musikern, ließe sich vereinfacht sagen, einer von Mund zu Mund, in der man am liebsten mitsingen möchte, dies mitunter sogar tut, und die einen nicht zuletzt dazu bewegen soll, die betreffenden Platten zu erwerben. In unserer Terminologie entspräche diesem Endzustand die Annäherung zweier Öffnungen:  $O \rightarrow \oplus \leftarrow O$ , die den Beginn einer Fan-Existenz einleiten kann und in deutlichem Gegensatz etwa zu dem sich anbahnenden männlichen Zweikampf  $\uparrow \rightarrow \oplus \leftarrow \uparrow$  steht. Was nichts anderes heißt, als daß uns die angebotenen sexuellen Reize nur zu Begrüßung den Mund wäßrig machen sollen, bis wir durch die Wiederholung des Angebots zu einer Sättigung kommen, die uns einen Dispositionswechsel nahelegt.

\*

Das Muster der Interaktion mit exhibitionischen Bildmaterial sähe bei einem maskulin gestimmten Rezipienten, der ein weibliches Reizangebot wahrnimmt, vielleicht folgendermaßen aus:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftharpoons O \Rightarrow (\uparrow \otimes O) \Rightarrow \Psi \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow O \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

wobei die Berührungen und Verknotungen beim Betrachten imaginiert werden, und nach der Sättigung im Betrachter zu einem Geschlechtswechsel führen. Betrachtet ein weiblicher Reizzustand dagegen männliches Material muß sich dementsprechend deo aggressiv sexuellen Komponenten des Bildmaterial einen Geschlechtswechsel gefallen lassen, zB nach folgendem Muster:

$$O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow (O \otimes \uparrow) \Rightarrow O \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

Häufig ist auch das Muster, daß man als männlicher Rezipient mit aggressivem männlichen Material konfrontiert wird, vor dem am liebsten fliehen möchte, bevor er erkennt, daß es gar nicht so schlimm ist, daß man sich also mit ihm verbrüdern könnte.

$$\uparrow \leftarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \uparrow \rightleftarrows \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \uparrow \rightleftarrows \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (O \otimes O) \Rightarrow O \rightleftarrows \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O$$

dort wird also der Schrecken, den man etwa vor Punks hat, im Lauf eines Clips in den Wunsch verwandelt, ebenso zu sein wie diese und sich mit ihnen zu verbrüdern, um vielleicht anderen einen Schrecken einzujagen. Es findet also ein sehr komplizierter Geschlechtswechsel auf beiden Seiten statt, der in der Regel einen Generationenkonflikt begleitet.

Etwas gemütlicher ist die Reaktion eines weiblichen Fans auf den weiblichen Star, dort gelangt man schneller ans Ziel:

$$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftarrows O \Rightarrow (O \otimes O) \Rightarrow O \rightleftarrows \otimes \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O$$

Bei all diesen Interaktionsmodellen sehen wir bislang von Bewegungen auf der rechten Seite noch ab. Wenn man sich vorstellt, daß auch auf dieser Seite Bewegungen an den Zuschauer heran oder sich ihm scheinbar entziehende möglich sind, mit Geschlechtswechseln im aufeinanderfolgenden Bildmaterial, in denen verschiedenartigstes Reizmaterial angeboten wird, läßt sich erkennen, wie komplex das Resultat werden kann. Ziel aber scheint stets die Verbrüderung zu sein. Das will hier ohne hämischen Unterton verstanden sein, denn ich gebe zu bedenken, daß Ziel sehr vieler Kunstproduktion am Ende ebenfalls eine solche Verbrüderung mit dem Betrachter ist, und eine jegliche Verbrüderung vielleicht auf die von sattem Säugling und zufriedener Mutter zurückgeht.

\*

Dabei darf man natürlich nicht vergessen, daß nur der Fan sich bei dieser Interaktion bewegt, die Bewegung des Abgebildeten ist natürlich nur blendendes Bildwerk, ist nur virtuell. In Videoclips erscheinen die Bilder nur im Ausnahmefall ein einziges Mal, in der Regel werden sie häufiger wiederholt, damit man sie erinnert, damit die Sättigung stattfinden kann. Transformation der inneren Grunddisposition zum Brüderlichen durch Sättigung lautete also das Grundprinzip. Dabei spielt die Wiederholung des ganzen Clips eine weitere entscheidende Rolle - oft erkennt man, bei aggressivem Bildmaterial wie einst dem der Punks etwa, ja erst nach einiger Zeit, daß man mit sich dem Angebot auch verbrüdern könnte.

\*

Daß sich die seit unserer Säuglingsexistenz im Realen verankerten Bezugswerte "→" ran/ "←" weg/ "↔" neutral bei so einer virtuellen Begegnung in bloßes Urteilen nach dem Maße "Daumen hoch/Daumen runter/ist mir egal" verwandelt, überrascht in unserer von Medien so deutlich mitgestalteten Welt, da der Mensch nun einmal das Wesen ist, das zu allem und jedem ein Urteil abgeben möchte, nicht besonders. Überraschender ist, daß solche Urteile mitunter dann aber doch real werden wollen, daß sie in ein reales Verhalten überführt werden wollen. Dann will man sich plötzlich piercen lassen und tätowieren. So gesehen stellt das gemeinsame Glück der Fans, die erkennen, daß sie Gleichartige sind, im Stadion, in Clubs, in den Fußgängerzonen, auf der Love Parade, die Krone dieser Verbrüderung dar. Die Transformation des Flaneurs, der die Kunst des letzten Jahrhunderts bestimmte, zum Voyeur, der nur noch zögernd ins Sich-Bewegen kommt, ist ihr ästhetischer Ausdruck. Selbst in seinem ekstatischen Tanzen ist man auf der Love-Parade zugleich ein Voyeur, der dem Muster ein nur Geringfügiges hinzufügt und sich in endloser Wiederholung am großen Ganzen berauscht.

\*



Da es keinen Sinn macht, sich stets auf eine objektive Wirklichkeit zu berufen, weil wir - das kann man, glaube ich, heute in dieser Schärfe sagen - kein modellunabhängiges Konzept der Wirklichkeit besitzen, ist mit diesen Formeln gestaltete Erzählung zunächst einmal ein ebenso taugliches Modell zu ihrer Beschreibung wie die Quantentheorie. Problematisch ist weniger die Existenz mehrerer Modelle zur Beschreibung der Wirklichkeit, eher ist es das Erkennen der Grenzen dieser verschiedenen Modelle, damit man sie nicht in Bereichen operieren läßt, wo sie nicht mehr funktionieren.

\*\*\*

Ende der ergänzenden Notizen